SPY vs SPY™

TRILOGY

© 1988 First Star Software Inc

For the C64/128, Amstrad CPC, Spectrum 48/128K Atari 800/XL/XE Atari 520/1040 ST.

Distributed by Databyte under agreement with First Star Software Inc. Spy vs Spy is a ™ of First Star Software Inc. Spy vs Spy is a ™ of E. C. Publications Inc.

Databyte

LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM:

To load type LOAD "" and press the enter key. The program will load automatically.

KEYBOARD CONTROLS

Player 1		Player 2
Q	UP	P
A	DOWN	L
Z	LEFT	N
Z	RIGHT	M
O	FIRE	B

AMSTRAD:

Cassette: Press control and the small enter key while turning on your computer. The program will load automatically.

Disk: Type RUN "SPY" and press the enter key. The program will load automatically.

Keyboard Controls: Use the arrow keys. To have either music or sounds press the M key.

COMMODORE:

Cassette: Computer should be off. Place tape in the cassette recorder. Hold down the Shift and Run/Stop keys while turning on the computer. The program will load and run automatically.

Disk: Turn on the disk drive. Insert the disk. Turn on the computer. Type LOAD "*",8,1. Then press Return.

Arctic Antics is on the B side, so you will need to turn the disk over.

ATARI:

Cassette: Hold down the Start key while turning on the computer and hit the Return key after the beep. After 17 seconds the loading message appears and remains for the next three minutes after which the full title screen appears. The game will start when the timer reaches 000. Whenever the game needs to load more data it will prompt you with one of the following messages:

Rewind + Play — First rewind tape to beginning, then press play, wait for beep, hit return.

Play — Press Play, wait for the beep, hit return.

NOTE: XL/XE owners should hold down both the Option and Start keys while turning on their computer.

Disk: Turn disk drive on. Insert disk. Turn on the computer and the program will load and run automatically.

NOTE: XL/XE owners should hold down the Option key while turning on the computer.

ATARI 520/1040 ST:

Insert disk into disk drive. Turn on the computer. The program will load and run automatically.

SPECIAL KEYS:

C64: F5 — Return to option screen.
Run/Stop — to pause game.
S — Press once to turn music off, again to turn it on.
Space Bar — Press to start game..

ATARI: Escape — to pause game play.
Option — to return to option screen.
Reset — Re-boot the program.

SPY VS SPY I

Mission objective: Before time runs out you must find, fill and keep the briefcase, locate the only exit and board your plane with all the following: Passport, Travelling Money, the Key and Secret Plans.

Game Options: With your joystick move your cursor up or down to any of the options. Move your joystick left or right to make your selections. Press the joystick button to start the game.

Movement: Use the joystick to move your Spy from room to room. A move status indicator (arrows located below your room) is updated each time you enter a new room. You can use these arrows ro retrace your steps, e.g. if you move one room to the right and two rooms back you will see reading from left to right two down arrows and one left arrow. To find your way back follow the arrows reading from right to left.

Object Manipulation: Move within range of any object, then press the joystick button. Any object can be opened or lifted. If you're not so lucky it will activate a booby trap.

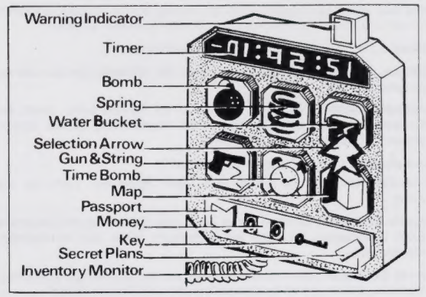
Opening Doors: Move within range of any closed door and then press the joystick button to open it.

Game Elements:

Hand to Hand Combat: If spies are not within range of any object when pushing the joystick button they will automatically face each other and wield clubs with which to hit the other Spy. To move as normal release the fire button. If a spy is carrying anything when he enters a common room the object is lost or hidden. Traps and remedies are lost while inventory items and the briefcases are hidden.

Time: When time is about to run out the red button on top of the trapulator will sound a warning.

TRAPULATORTM model FSS 84



TRAPULATOR

Inventory: The trapulator will display any items you have collected. Protect the briefcase at all costs. If an item is found and you do not possess the briefcase your spy will be carrying a white satchel and the item contained will be flashing on the trapulator.

Reading the Map: Rooms filled with colour indicate that your spy has been in that room at least once. Any required inventory items will be represented by a dot.

Spilt Level Embassies: Some of the embassy levels are two storeys high. Holes in the floor are often hidden by carpets. Press the joystick button to uncover/cover such openings. Press the joystick button once to lower a ladder to ground level. Press again to raise it back up. To climb up or down tap your joystick once in the appropriate direction. The spy will move by himself. Do not hold the joystick forward or back.

To Place and Set a Trap: Press the joystick button twice. Position the large arrow over the booby trap of your choice. Press the joystick button to select it. Position the spy in front of the hiding place you have selected. Watch for a brief flash, the flash indicates the spy is properly positioned. Press the joystick button, you will hear short beeps. These indicate the trap has been set and that time is being deducted from the time remaining before your flight leaves. Note: A time bomb is activated immediately and will go off in 15 seconds. Listen carefully for them.

The gun with a string and the bucket of water can only be attached to a closed door. In the case of the gun with the string move your spy in front of a closed door, watch for the flash then press the joystick button and the trap is set.

Remedies: (see trap and remedy chart)

Except for the time bomb each of the traps has a disarming remedy hidden throughout the maze. Each type of remedy is always hidden in the same location.

Winning the game — see mission objective.

Exit: There is only one way out of each embassy. The exit door is marked.

SPY VS SPY II The Island Caper

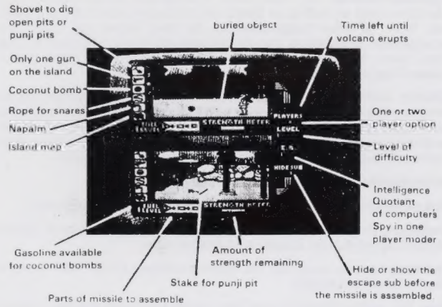
Mission Objective: Your mission is to find and recover all three parts of the XJ4½ missile. Once you have fully assembled it you must then transport it off the island via your submarine.

Game Options: With your joystick move your cursor up or down to any of the options. By moving your joystick right or left you can make your selections. Press the joystick button to begin the game.

Movement: Along the back wall of the area in view there may be gaps in the background graphics your spy can fit through. Also along the foreground you may see gaps in the black foreground border that the spy can also fit through.

Object Manipulation: Move within range of any object or mound of sand then press the joystick button. Any object found will be lifted. If you're not so lucky it will activate a booby trap.

TRAPULATOR Model FSS 85



Trapulator-Inventory: A lit L.E.D. next to an indicator button means you have at least one of these items. If you find an item on the island represented by an indicator button press the joystick button once briefly, then press it again and the item will be stored in your trapulator.

Gun: if you find the gun you can shoot your opponent by pointing it in his direction. While holding down the joystick button push the joystick forward. The other spy will lose some strength and momentarily spin out of control. Some bullets are duds and the gun is not always loaded.

Game Elements/Natural Hazards

Volcano: If the volcano erupts both spies lose the game.

Quicksand: To escape, move your joystick up and down or twirl it in a circular motion rapidly while trying to move your spy to the edge of the quicksand.

Drowning: Staying in the water will drain your strength very quickly.

Shark Attack: Your spy will be briefly tugged under water (you may also see a fin).

Hand to Hand Combat: When you are within combat range press the joystick button and move your joystick up and down to hit your opponent on the head or left to right (right to left depending on which direction you are facing) to jab him in the stomach. To move as normal release the fire button.

To Place and Set a Trap: Press the joystick button twice to access your trapulator. Move the joystick up or down to indicate the booby trap of your choice, press the fire button to select it. Position the spy at the hiding place you have selected, then press the fire button and pull the joystick forward to set the booby trap.

Snares: Select the rope from your trapulator. Press your Spy against a foreground tree. Once your Spy has climbed (automatically) the tree move him in a small radius to where you want to drop the snare's noose, press the fire button and pull back on the joystick. Note: the noose is invisible when buried.

Open Pits: With the shovel in your spy's hand press the fire button and pull back on the joystick to dig a pit.

Punji Pits: With a wooden stake walk over to the pit. Your spy will automatically place the stake at the bottom of the pit and cover it with dust.

Napalm: Any unwary spy will be temporarily reduced to ashes.

Coconut Bomb: A coconut bomb requires gasoline. To refill your trapulator with gas find the plane wreck on the island. Press your spy against the plane for a few seconds and press the joystick button.

Reading the Map:

1. A flashing quadrant — where you are currentlylocated.
2. A dotted line — showing the last several quadrants that you walked through.
3. A few quadrants containing small white squares representing the locations of the missile sections.

Islands: Levels 5 and 6 have two islands. Travel between these islands by crossing the water. There is only one way to cross over.

Losing the Game: If you lose your strength you will die (represented by a tombstone where you died or if at sea air bubbles briefly appear over the water.) To slowly regain strength avoid combat and traps.

Missile Construction: To assemble two missile sections together find any of the three missile sections, while you are carrying this section find the next adjoining section, stand over it while holding the joystick button down, pull back on the joystick.

Below each spy's monitor is a diagram of the missile parts. As you pick up sections it will flash on and off in the diagram.

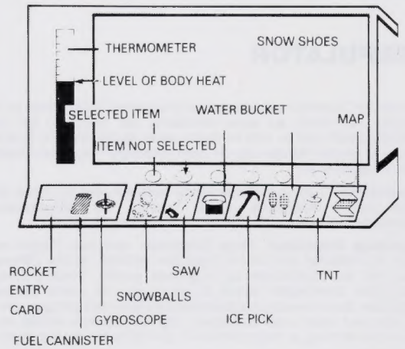
Winning the Game: After you have completely assembled the missile look for your submarine at both the northwest and northeast beaches (enter the water) and when you see it wade out to it. Your spy will now automatically climb aboard and sail off into the sunset.

SPY VS SPY III ARCTIC ANTICS

Mission Objective: To find a gyroscope, computer punch card, fuel canister and large briefcase and leave the island by rocket before the blizzards arrive.

Game Options, Object Manipulation and Movement: Please refer to The Island Caper.

Trapulator: (Please refer to the drawing of model FSS87).



Inventory: A lit L.E.D. above an icon means you have at least one of these items.

Game Elements:

Blizzard: The digital clock located to the right of the monitor indicates the amount of time remaining before the blizzard strikes in full force.

Thin Ice: If your Spy falls in move your Joystick up and down or twirl it in a circular motion rapidly while trying to remove your Spy to the edge of the hole.

Drowning: Get out of the water as quickly as you can.

Deep Snow: Use snow shoes, otherwise the Spy's body temperature will lower as he trudges about.

Snowball Fights: Stand in snow. Depress the joystick button and while keeping it depressed push the joystick itself in the direction of the throw. Both spies must be in the same quadrant.

To Place and Set a Trap: (See Island Caper).

Hole-In-The-Ice-Trick: By selecting the Saw, your Spy can cut a hole in the ice.

Booby Trapped Icicles: Use the pick hammer to chip away at a hanging icicle. It will then fall on the next player to walk under it.

Ice Water Bucket: Spill water onto the snow to make an ice-patch. These slippery spots are sure to get in the enemy's way.

TNT and Detonating Plunger: In order to detonate TNT by remote control, each Spy may only use the plunger which matches his colour. To use your plunger:

1. Find your plunger and store it in your trapulator
2. Next fine and bury sticks of TNT.
3. Observe the movements of your opponent. If he approaches dynamite that you have buried, access the trapulator and select the Plunger.
4. With the plunger in hand depress the Joystick button and while keeping it depressed, pull the Joystick itself towards you.

Reading the Map: A flashing quadrant where you are currently located. A dotted line showing the last several quadrants that you walked through. A few quadrants containing small black squares representing the location of the Three required objects and/or the launch briefcase.

Losing the Game: If your spy's temperature reaches the bottom of the thermometer he will freeze to death. He will first turn into an ice statue and then crumble to the ground and the game is over for you. When your temperature gets dangerously low enter an igloo which has a fire inside. Stand by the fire until your temperature rises to the desired level.

Winning the Game: Boarding the Escape Rocket: If you are in possession of the required objects you must next find the Escape Rocket's Launch Site before the blizzard's final fury hits in full force. If you have found the Rocket in time and possess all the required objects, simply walk up to the Rocket's doorway. The entrance and launch sequences will be handled by the computer.

SPY vs SPY™

TRILOGY

© 1988 First Star Software Inc

SPIELANLEITUNG

Für Commodore C64/128, Amstrad CPC, Spectrum 48/128K, Atari 800/XL/XE und Atari 520/1040 ST.

Distributed by Databyte under agreement with First Star Software Inc. Spy vs Spy is a ™ of First Star Software Inc. Spy vs Spy is a ™ of E. C. Publications Inc. Distribution arranged by International Computer Inc.

LADEANLEITUNG

SPECTRUM:

LOAD "" eintippen und "Enter"-Taste drücken. Das Programm wird automatisch in den Speicher geladen.

SPIELSTEUERRUNG ÜBER TASTATUR

Spieler 1		Spieler 2
Q	AUF	P
A	AB	L
Z	LINKS	N
X	RECHTS	M
O	FEUERN	B

AMSTRAD:

Cassetten-Version: "Control"-Taste (CTRL) und kleine "Enter"-Taste beim Anschalten des Computers gleichzeitig drücken. Das Programm wird automatisch in den Speicher geladen.

Disketten-Version: RUN "SPY" eintippen und "Enter"-Taste drücken. Das Programm wird automatisch geladen.

Spielsteuerung Über Tastatur: Mit Pfeiltasten. Für Musik — oder Toneffekte Taste M drücken.

COMMODORE:

Cassetten-Version: Der Computer sollte ausgeschaltet sein. Cassette in den Recorder einlegen. "Shift"-und "Run/Stop"-Taste beim Anschalten des Computers gleichzeitig drücken. Das Programm wird automatisch geladen.

Disketten-Version: Diskettenlaufwerk anschalten und Diskette einsetzen. Computer anschalten. LOAD "★",8,1 eintippen. Dann "Return"-Taste drücken.

ATARI:

Cassetten-Version: Beim Anschalten des Computers "Start" und nach dem Piepton "Return" drücken. Nach 17 Sekunden erscheint die Lademeldung auf dem Bildschirm und bleibt 3 Minuten lang angezeigt, gefolgt vom vollständigen Titelbildschirm. Das Spiel beginnt, wenn der Zähler auf 000 steht. Wenn für das Spiel weitere Daten geladen werden müssen, erscheinen die folgenden Hilfsanweisungen:

Rewind + Play — d.h. das Band bis zum Anfang zurückspulen und dann die Wiedergabetaste (Play) drücken. Nach dem Piepton die "Return"-Taste anschlagen.

HINWEIS: Benutzer von XL/XE Computern sollten beim Anschalten des Computers die Optionstaste gedrückt halten.

ATARI 520/1040 ST:

Diskette in das Laufwerk einschieben. Computer anschalten. Das Programm wird automatisch geladen.

Sondertasten:

C64: F5 — Rückkehr zum Optionsmenü.
Run/Stop — Spielpause.
S — Einmal drücken für Musik aus, erneut drücken für Musik ein.
Leertaste — Spiel starten.

ATARI: Escape — Spielpause.
Option — Rückkehr zum Optionsmenü.
Reset — Programm neu starten.

SPION GG. SPION I

Autrag und Ziel: Zuerst mußt du den Aktenkoffer finden und mit den Geheimdokumenten füllen. Mit dem Koffer in der Hand heißt es dann nichts wie weg. Allerdings gibt es nur einen einzigen Ausgang zu deinem Flugzeug, in das du mit den folgenden Dingen steigst: ein Paß, Reisegeld, der Schlüssel und die Geheimpläne.

Spieloptionen: Die verschiedenen Spieloptionen werden gewählt, indem du den Cursor durch Vor- und Zurückbewegen des Joysticks auf die gewünschte Optio setzt und diese mit einer Bewegung nach rechts oder links aktivierst. Gestartet wird das Spiel mit der Feuer — bzw. Auslösetaste.

Figurführung: Mit dem Joystick kannst du deinen Spion von einem Zimmer ins andere führen. Sobald du in ein neues Zimmer kommst, wird dir dein letzter Schritt angezeigt (Pfeile unter dem Zimmer, in dem du dich befindest). Anhand dieser Pfeile kannst du alle deine Schritte zurückverfolgen.

Beispiel: Wenn du einen Raum nach rechts und zwei Räume zurück gehst, erscheinen in der Statusanzeige von links nach rechts gesehen zwei Ab-Pfeile und ein Links-Pfeil. Um nun deinen Weg wieder zurückzufinden, folge einfach diesen Pfeilen, und zwar von rechts nach links gelesen.

Gegenstände bewegen: Geh an den Gegenstand heran und drück die Joysticktaste, um ihn zu öffnen oder heben. Wenn du Pech hast, tut sich eine Falle auf.

Türen öffnen: Begib dich in Türnähe und drück die Auslösetaste, um sie zu öffnen.

Spielelemente:

Nahkampf: Befinden sich die beiden Spione nicht in unmittelbarer Nähe eines Gegenstandes und wird die Joysticktaste gedrückt, werden sie automatisch einander gegenübergestellt. Beide sind mit einem Knüppel bewaffnet, mit dem sie den anderen schlagen können, wenn die Joysticktaste gedrückt wird. Betritt ein Spion mit einem Gegenstand einen Raum, in dem sich ein anderer Spion aufhält, so verliert er diesen Gegenstand bzw. wird dieser versteckt. Fallen/Bomben und Abwehrmittel gehen verloren; Gegenstände des Trapulator-Inventars und die Brieftasche werden versteckt.

Zeit: Kurz bevor die Zeit abläuft, ertönt von dem roten Knopf des Trapulators ein Warnsignal aus.

TRAPULATOR

Inventar: Der Trapulator zeigt alle bereits gefundenen Gegenstände an. Paß auf jeden Fall immer auf deine Brieftasche auf. Wenn du auf einen Gegenstand stößt und du nicht im Besitz deiner Brieftasche bist, trägt dein Spion einen weißen Ranzen und der darin befindliche Gegenstand leuchtet auf dem Trapulator auf.

Lagekarte lesen: Farblich markierte Räume bedeuten, daß dein Spion diese Räume schon mindestens einmal betreten hat. Mitzunehmende Gegenstände des Inventars werden durch einen Punkt dargestellt.

Zweistöckige Botschaften: Einige Botschaften sind zwei Etagen hoch. Löcher im Fußboden sind oft mit Teppichen verdeckt. Solche Öffnungen können mit der Joysticktaste auf-/zugedeckt werden. Durch einmaliges Drücken der Joysticktaste kannst du eine Leiter ins untere Stockwerk herablassen. Durch erneutes Auslösen wird sie wieder hochgezogen. Um auf der Leiter rauf oder runter zu klettern, tipp den Joystick einfach in die gewünschte Richtung an (nicht festhalten!). Der Spion bewegt sich dann von selbst.

Fallen aufstellen/Bomben legen: Joysticktaste zweimal drücken. Dann den großen Pfeil über die gewünschte Falle setzen und mit der Joysticktaste anklicken. Beweg nun deinen Spion zum gewünschten Versteck. Achte auf den kurzen Lichtblitz, der anzeigt, ob der Spion richtig plaziert ist. Wenn du jetzt erneut die Joysticktaste drückst, ertönt ein kurzer Piepton als Zeichen, daß die Falle aufgestellt ist und Zeit von der Restlaufzeit vor dem Abflug angezogen wird. Hinweiss: Eine Zeitbombe kann sofort gezündet werden und explodiert innerhalb von 15 Sekunden. Spitz also die Ohren!

Das Gewehr mit Schnur und der Eimer Wasser können nur an einer geschlossenen Tür angebracht werden. Führ dazu deinen Spion vor eine geschlossene Tür, achte auf den Lichtblitz und drück die Joysticktaste. Die Falle ist nun aufgestellt.

Abwehrmittel: (Siehe Übersicht Fallen/Abwehrmittel).

Mit ausnahme der Zeitbombe gibt es für jede Falle eine Abwehr. Abwehrmittel sind im ganzen Irrgarten versteckt.

Das Spiel gewinnen: siehe oben unter "Auftrag und Ziel".

Ausgang: Nur ein einziger Weg führt aus der Botschaft wieder heraus. Der Ausgang is entsprechend gekennzeichnet.

SPION GG. SPION II GEHEIMMISSION INSEL

Auftrag und Ziel: Alle drei Teile der Rakete XJ41/2 finden und zusammenfügen. Nach erfolgreicher Montage die Insel zusammen mit der Rakete so schnell wie möglich in deinem U-Boot verlassen.

Spieloptionen: Die verschiedenen Spieloptionen werden gewählt, indem du den Cursor durch Vor- und Zurückbewegen des Joysticks auf die gewünschte Option setzt und diese mit einer Bewegung nach rechts oder links aktivierst. Gestartet wird das Spiel mit der Feuer — bzw. Auslösetaste.

Figurführung: Im Bildhintergrund sowie in der schwarzen Vordergrundumrandung des angezeigten Bildschirms befinden sich Öffnungen, durch die dein Spion hindurchgehen kann, um sich weiterzubewegen.

Gegenstände bewegen: Kommst du in die Nähe von Gegenständen oder Sandhügeln, kannst du sie mit der Joysticktaste heben. Wenn du Pech hast, geräts du in eine Falle.

Trapulator-Inventar: Ein neben einer Anzeigetaste aufleuchtendes LED-Lämpchen zeigt an, daß du im Besitz von mindestens einem dieser Objekte bist. Wenn su einen Gegenstand auf der Insel findest, der durch eine Anzeigetaste dargestellt ist, tipp die Joysticktaste kurz an. Drückst du diese Taste dann noch ein zweites Mal, wird der betreffende Gegenstand in deinem Trapulator gespeichert.

Gewehr: Wenn du das Gewehr findest, kannst damit auf deinen Gegner schießen, indem du in seine Richtung zielst. Dazu die Joysticktaste gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick nach vorn ziehen. Bei einem Treffer verliert der andere Spion an Kraft und wird für kurze Zeit bewußtlos. Nicht alle Kugeln treffen: außerdem ist das Gewehr nicht immer geladen.

Spielelemente/Natürliche Gefahren/Hindernisse:

Vulkan: Wenn der Vulkan ausbricht, ist das Spiel für beide Spione aus.

Treibsand: Um deinen Spion außer Gefahr zu bringen, mußt du deinen Joystick schnell auf und ab oder im Kreiss bewegen.

Ertrinken: Vorsicht, wenn sich dein Spion im Wasser aufhält: Dort verliert er nämlich schnell an Kräften.

Haie: Bei einem Hai-Angriff wird dein Spion kurz unter Wasser gerissen (manchmal sieht man eine Flosse über dem Wasser).

Nahkampf: Wenn du dich innerhalb des Kampfbereichs befindest, drück die Joysticktaste und beweg denen Joystick auf und ab, um deinen Gegener von rechts oder links (von deinem Blickwinkel aus gesehen) zu treffen oder ihn in den Bauch zu boxen. Um deinen Spion wieder normal zu bewegen, einfach Feuertaste wieder loslassen.

Eine Falle aufstellen: Joysticktaste zweimal drücken, um deinen Trapulator aufzurufen. Durch Auf- und Abbewegen des Joysticks kannst du den Cursor auf die gewünschte Falle setzen und mit der Joysticktaste anklicken. Führ deinen Spion zum geplanten Versteck. Wenn du jetzt die Joysticktaste drückst und den Joystick nach vorn ziehst, wird die Falle aktiviert.

Fallstrick: Den Strick von deinem Trapulator wählen. Stemm deinen Spion gegen einen Baum im Vordergrund. Während dein Spion nun (von selbst) den Baum hochzuklettern beginnt, beweg ihn ein wenig zu dem Punkt hin, wo er die Schlinge fallen lassen soll. Drück die Joysticktaste und zieh den Joystick zurück. Hinweis: Die Schlinge ist unsichtbar, wenn du sie eingräbst.

Graben ausheben: Mit der Schaufel in der Hand kann dein Spion ein Loch graben, indem du die Joysticktaste drückst und anschließend den Joystick zurückzieht.

Punji-Gräben: Der Holzpfahl hilft deinem Spion, Punji-Gräben zu überqueren. Er steckt den Pahl automatisch in den Graben und bedeckt ihn mit Erde.

Napalm: Ein achtloser Spion wird zeitweilig zu einem Häufchen Asche.

Kokosnußbombe: Für eine Kokosnußbombe brauchst du Benzin. Um an Benzin zu kommen, mußt du das Flugzeugwrack auf der Insel finden. Stemm deinen Spion einige Sekunden lang gegen das Flugzeug und drück die Joysticktaste.

Landkarte lesen: Auf Spielstufe 5 und 6 gibt es zwei Inseln. Um von einer Insel zur anderen zu gelangen, muß du das Wasser überqueren. Es gibt jedoch nur einen einzigen Weg.

Das Spiel verlieren: Sind die Kräfte des Spions erschöpft, stirbt er (dargestellt durch einen Grabstein an der Stelle, wo er stirbt; auf dem Meer sind kurz Luftblasen zu sehen). Du kannst deine Kräfte langsam wieder aufbauen, indem du direkte Konfrontationen mit dem Gegner und Fallen meidest.

Die Rakete zusammenbauen: Zuerst mußt du die drei Raketenteile eines nach dem anderen finden. Stößt dein Spion auf ein Raketenteil, muß er über dem Teil stehen, während du die Joysticktaste drückst und den Joystick zurückziehst.

Unter dem Monitor eines jeden Spions liegt eine Konstruktionszeichnung der Raketenteile. Jedesmal, wenn du ein Teil findest, beginnt der betreffende Teil in dar Zeichnung zu blinken.

Das Spiel gewinnen: Nachdem du die Rakete komplett zusammengebaut hast, halte Ausschau nach deinem U-Boot, und zwar am Nordwest- und Nordöststrand (geh ins Wasser). Wenn du es entdeckt hast, wate hinaus. Dein Spion klettert nun von selbst an Bord und fährt davon in den Sonnenuntergang hinein.

SPION GG. SPION III — ANTARKTIK-AUFTRAG

Auftrag und Ziel: Ein Gyroskop, eine Computerlochkarte, einen Benzinkanister und einen großen Aktenkoffer finden und die Insel mit der Rakete verlassen, bevor der Blizzard hereinbricht.

Spieloptionen, Gegenstände bewegen und Figurführung: Siehe "Geheimmission Insel".

Trapulator: (Siehe Zeichnung des Modells FSS87).

Inventar: Ein aufleuchtendes LED-Lämpchen über einem Symbol zeigt an, daß du im Besitz von mindestens einem dieser Gegenstände bist.

Spielelemente:

Blizzard: Die Digitaluhr rechts neben dem Monitor zeigt die Restzeit an, bevor der Blizzard mit aller Gewalt ausbricht.

Dünnes Eis: Bricht dein Spion im Eis ein, beweg deinen Joystick möglichst schnell auf und ab oder im Kreis, um ihn vor dem Ertrinken zu retten.

Ertrinken: So schnell wie möglich aus dem Wasser gehen.

Tiefschnee: Ohne die Schneeschuhe sinkt die Körpertemperatur deines Spions gefährlich ab.

Schnellballschlachten: Während dein Spion im Schnee steht, drück die Joysticktaste und zieh den Joystick in die Wurfrichtung. Beide Spione müssen sich im selben Quadrant befinden.

Fallen aufstellen: (Siehe "Geheimmission Insel").

Loch-im-Eis-Trick: Mit der Säge kann dein Spion ein Loch ins Eis schneiden.

Versteckte Eiszapfen: Mit dem Pickel kann dein Spion herunterhängende Eiszapfen anschlagen, die dann auf denjenigen fallen, der als nächster darunter hergeht.

Eimer mit Eiswasser: Wenn du das Wasser auf den Schnee gießt, entsteht eine Eisfläche. Damit kannst du deinen Gegner aufs Glatteis führen!

Dynamit und Zünder: Jeder Spieler kann Dynamit nur mit dem Zünder seiner eigenen Farbe per Fernsteuerung zum Explodieren bringen. Wie der Zünder funktioniert:

1. Zuerst mußt du den Zünder finden und ihn bis auf weiteres in deinem Trapulator aufbewahren bzw. speichern.
2. Als nächstes mußt du das Dynamit finden und in einzelnen Ladungen vergraben.
3. Behalte deinen Gegner stets im Auge. Wenn dieser sich einer vergrabenen Dynamitladung nähert, klick den Zünder im Trapulator an.
4. Hält dein Spion nun den Zünder in der Hand, drück die Joysticktaste und zieh gleichzeitung den Joystick zu dir hin.

Lagekarte lesen: Ein blinkender Quadrant zeigt deinen jeweiligen Standort an. Eine unterbrochene Linie zeigt die zuletzt von dir durchquerten Quadranten an. Einige Quadranten enthalten kleine schwarze Vierecke, die den Standort der drei zu findenden Objekte und/oder des Aktenkoffers angeben.

Das Spiel verlieren: Wenn die Körpertemperatur deines Spions auf das absolute Minimum absinkt, erfriert er. Dann verwandelt er sich zunächst in eine Eisstatue und zerfällt anschließend: Das Spiel ist aus. Wenn deine Temperatur gefährlich nah an den Erfrierungspunkt herankommt, geh ins Iglu, um dich am Feuer zu wärmen, bis du wieder eine gesunde Temperatur erreicht hast.

Spiel gewinnen: An Bord der Fluchtrakete gehen: Bist du im Besitz aller erforderlichen Gegenstände, heißt es so schnell wie möglich die Startrampe deiner Fluchtrakete finden, bevor der Blizzard mit aller Gewalt ausbricht. Gelingt dir dies rechtzeitig, geh einfach auf die Raketentür zu, die sich automatisch öffnet. Dein Spion geht an Bord und schon hebt die Rakete ab.